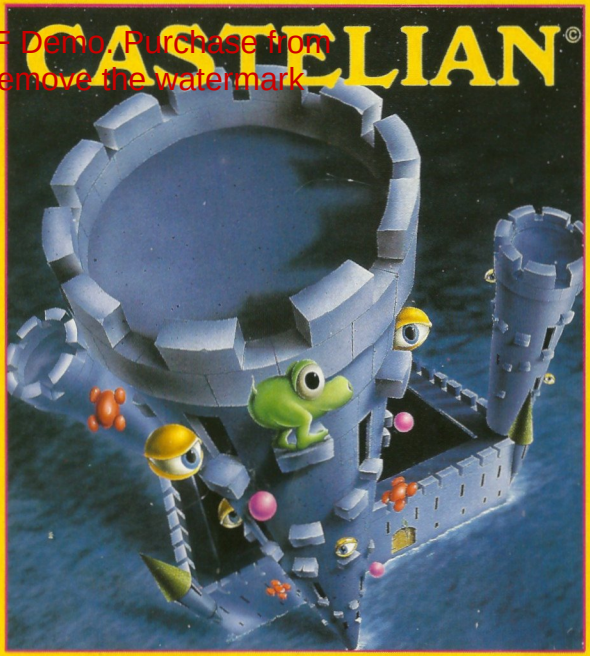
NES-4C-FRG

SPIELANLEITUNG

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

CASTELIAN©



STORM

SALES CURVE

Ⓣ

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System™.

Licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo and Nintendo Entertainment System
are trademarks of Nintendo.

© 1991, Triffix Entertainment Inc.
Produced under licence by The Sales Curve Ltd.
The names Castelian© and Julius® are proprietary to
Triffix Entertainment Inc. and Rollogame Ltd.

INHALTS-ÜBERSICHT

Eines schönen Tages in Jemmerville	4
Ihr Auftritt, "Al Julius"	6
Wähle Deine Optionen, Julius	7
Das Spielfeld	8
Wie steuere ich Julius?	9
So nimmt man die Türme ein	10
Julius und der Bonus-Level	12
Julius kennt einige Tricks	13

EINES SCHÖNEN TAGES IN JEMMERVILLE

Du wirst Zeuge eines typisch glänzenden Sommermorgens in der Innenstadt von Jemmerville. Beide Sonnen stehen über dem Planeten Centrus, wo - natürlich - der Sommer die einzige Jahreszeit darstellt. Und es ist genau hier auf diesem Flecken der Insel-Nation in Jemmerville, wo die größten Vorkommen an Centrubien, Diamanten und Saphire zu finden sind. In der gesamten Galaxie von Triangulum hat es sich bereits herumgesprochen, wie reich jene Insel ist. Und wem wundert's, daß allerorts, in jedem Winkel des Universums, Neider auf das wohlhabene Örtchen schauen.

* * *

Julius, unser Frosch, schlief friedlich in seinem Terrarium-Apartment, als das holografische Telefon seine Botschaft aussendete. Dran war der Präsident von Domoloco & Söhne, GmbH: "Julius, wir befinden uns in einer prekären Lage. Der Gouverneur hat gerade bekanntgegeben, daß außerirdische Feindbilder sieben Türme um die gesamte Insel errichtet haben. Falls ein weitere erbaut werden sollte, sind wir von der Außenwelt abgeschnitten. Die Flotte ist bereits machtlos. Die Hyper-Frachter sind auf Eis gelegt... Nichts und keiner kann weder raus noch rein."

"Ich habe dem Gouverneur versprochen, daß Domoloco & Söhne GmbH sich um die Sache mit den feindlichen Türmen kümmern werden... Keiner weiß, woher sie stammen, noch wer sie erbaut hat. Aber ich möchte, daß die Dinger zerstört werden! Dies ist doch ein Leichtes für Dich, oder?"

EINES SCHÖNEN TAGES IN JEMMERVILLE

Julius öffnete langsam seine Augen und bemerkte, daß das Hologram des Präsidenten - nicht von dessem Sekretär - immer noch aktiviert war. "Wache auf, Julius und stürze die Türme um!"

Als Julius etwas sagen wollte, verlosch das Hologramm genauso schnell, wie es erschienen war.

IHR AUFTRITT, "AL JULIUS"

1. Versichern Sie sich, daß das Nintendo Entertainment System ausgeschaltet ist.

2. Legen Sie die Castelian©-Kassette gemäß den Anweisungen im Handbuch Ihres Nintendo Entertainment System ein.

3. Schalten Sie das Gerät ein.

Wenn Sie die Spieloptionen ändern möchten (1 oder 2 Spieler, Musik/Soundeffekte, Neuling/Held), befolgen Sie die Anweisungen auf Seite 5, "WÄHLE DEINE OPTIONEN, JULIUS".

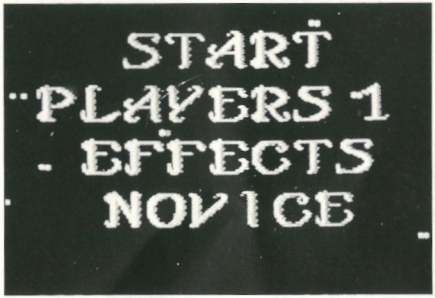
4. Wenn Sie für Ihre Mission bereit sind, betätigen Sie die Start-Taste.

EINGANGSVORFÜHRUNG

Werden weder die Start-Taste noch die Select-Taste betätigt, erscheint nach ca. 45 Sekunden eine Eingangsvorführung.

WÄHLE DEINE OPTIONEN, JULIUS

Bevor Sie durch Betätigung der Start-Taste Ihre Mission beginnen, können Sie die Spieloptionen wählen, die Julius parat hat.



1. Betätigen Sie die Select-Taste.

2. Bewegen Sie mit Hilfe der Pfeile für oben und unten das Markierungs-Kästchen () neben die Option, die Sie ändern möchten.

3. Treffen Sie durch Betätigung der Select-Taste Ihre Wahl. Sie können wählen zwischen:

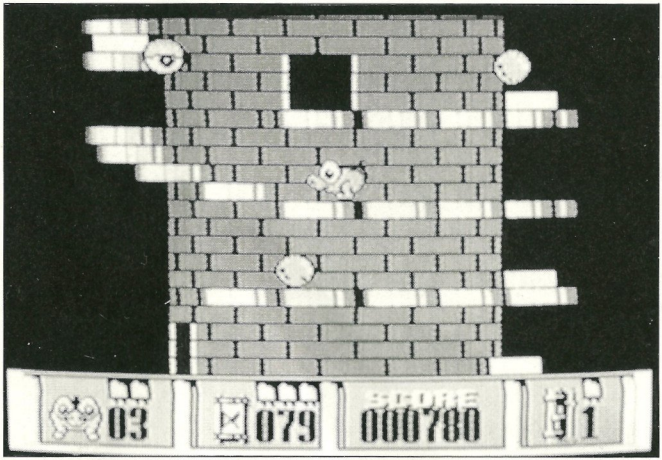
A) 1 oder 2 Spieler

B) Musik oder Soundeffekte

C) Schwierigkeitsgrad für Neuling oder Held

4. Betätigen Sie die Start-Taste, wenn Sie zum Beginnen des Spiels bereit sind.

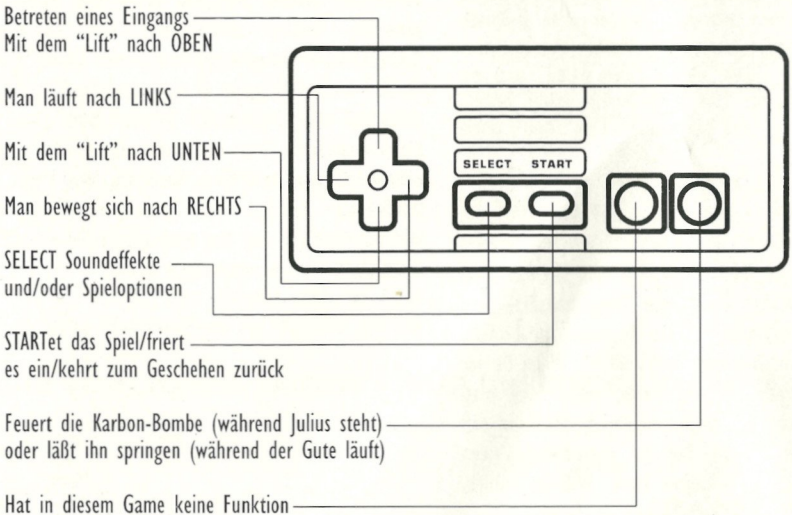
DAS SPIELFELD



Rest-Leben Restzeit Punktzahl Turm-Nummer

WIE STEUERE ICH JULIUS?

Diese Abbildung zeigt Euch, wie Julius auf Trab gehalten werden kann und welche Funktionen die einzelnen Bedienelemente haben:



SO NIMMT MAN DIE TÜRME EIN

Es gilt, acht verschiedene Türme zu zerstören, bevor Julius sich sein sonntägliches Nickerchen verdient hat. Julius müßt Ihr nun zum höchsten Punkt des Turm führen, damit er seine D-Bombe (Destructo- oder Vernichtungs-Bombe) zünden kann. Immer, wenn Julius diese "Pillen nahm" und ein Türmchen in die Luft jagte, kriegt er/Ihr Bonus-Punkte für Fertig-, Fähigkeiten und seine Schnelligkeit.

Eure Mission beginnt damit, daß Ihr Julius am "Fuße" des ersten Turmes erblickt. Nun mit RECHTS und LINKS den mutierten Frosch von Stufe zu Stufe führen (Vorsicht: einige der Treppenabsätze sind etwas brüchig, und manche beginnen zu bröseln, wenn man sich zu lange dort aufhält!). Wenn Du vor einem Eingang (in den Turm) stehst und man Eintritt begehrt, so drücke man nach OBEN, so daß Julius durch das Tor auf die gegenüberliegenden Seite des Turms gelangen kann. Will er zurück, wieder nach OBEN drücken.

Julius müht sich nach oben, indem er Treppen oder "Lifte" benutzt. Er kann zwar die Absätze erreichen, obwohl man ihn nicht zum Sprung ansetzen lassen muß, aber das enorme Gravitationsfeld (Schwerkraft) von Centrus könnte ihn nach unten reißen, wenn er zu lange zögert. Wenn Julius auf einer "Lift-Stufe" (leuchtet und ist ein kleiner Absatz) steht, so kannst Du ihn in die höheren Etagen befördern, wenn Du den "Nach-OBEN-Knopf" betätigst. Und: Schnell wieder runter vom Lift, weil sich das Ding nach einigen Sekunden - automatisch - wieder nach unten bewegt.

SO NIMMT MAN DIE TÜRME EIN

Der lange Weg nach oben beschert Julius einige unbekannte Gefahren. Einigen Hindernissen kann man ein Schnippchen schlagen, während andere, wie die rotierenden Spheroiden, in Stücke gebombt werden müssen. Aber aufgepaßt, Julius! Hexalons, I-Bälle, Tri-Zeroops und Metaflii sind unbezwingbar. Selbst Karbon-Bomben, schlagkräftige, nach geheimen "Rezept" hergestellte und härter als Diamanten, können nichts gegen diese Fieslinge ausrichten.

Julius' einzige Chance ist, schnell abzuhauen oder einen der Eingänge zu betreten, um der Gefahr zu entgehen. Gelingen diese Aktionen nicht, so reicht eine einzige Berührung mit den Burschen aus, um unseren Helden von den Füßen zu holen. Klartext: Er plumpst in das Meer... und man merke sich: anuranische Frösche sind Nichtschwimmer!

Julius beginnt seinen Auftrag anfänglich mit drei Leben. Nach jeweils 5000 Punkten auf seinem Konto erhält er ein weiteres. Aber auch die "schönsten Leben" können nicht weiterhelfen, wenn er die vorgegebene Zeit nicht einhalten kann. Ist die Uhr für Julius abgelaufen, so ist sie es auch für das gebeutelte Jemmerville. Halt den Jungen in Bewegung. Sieh' zu, daß er am Leben bleibt.

DIE TÖDLICHEN FEINDE - NUR UM EINIGE ZU NENNEN

I-Bälle

Hexalons

Tri-Zeroops

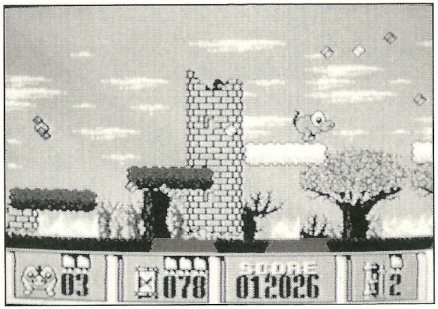
Metaflii

JULIUS UND DER BONUS-LEVEL

Die überreste des Turms hinter sich, gelangt Julius in ein Bonus-Level, das mit Diamanten geradezu übersät ist. Centrubien, Saphire und Diamanten - sie warten nur darauf, eingesammelt zu werden. Logisch: Je mehr man einsackt, um so höher der Bonus. Frosch weiß auch, daß Leben, die vormals verloren gingen, später wieder "aufgefrischt" werden können. Die Zeit steht in dieser besonderen Atmosphäre des Planeten, wo sich die unschätzbar wertvollen Kleinode befinden, still.

Nun hüpft man auf ein paar Steinchen oder Wölkchen und trägt den Schatz zum Uhrturm. Julius erhält dort eine saftige Belohnung: Zusätzliche, wertvolle Zeit. Jetzt auf zum nächsten Turm, der natürlich härter zu nehmen ist!

Und: Man achte auf die Löcher! Falls unser Held ungeschickt umherhopst, wird er schnell feststellen, daß das Paradies Löcher besitzt. Jegliche hinzugewonnene Zeit könnte verloren gehen. Julius aber gibt nicht so leicht auf: "Führt mich zum nächsten Turm!"



JULIUS KENNT EINIGE TRICKS

Julius, der anuranische Frosch, kann dies alles nicht bewerkstelligt haben, ohne Hilfe von "außen" und eigener Lebenserfahrung. Hier nun seine Tricks:

1. Schieß' auf die blinkenden Stufen (beleuchtete, farbige Blöcke), um Extra-Punkte zu erhaschen.
2. Wenn Julius zum nächsten Absatz springen muß, so stell seine "Gebeine" so dicht wie möglich auf die Stufe, von der er abhüpfen möchte.
3. Im Bonus-Level sollte sich Julius so schnell wie möglich auf die Socken zum Uhr-Turm machen. Er muß nicht unbedingt alle Edelsteine einsammeln.

⚠ WARNUNG ⚠

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET!

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System™ (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen Defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie Sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Geräts.

VERTRIEB:

Österreich:
Stadlbauer Marketing + Vertrieb Ges.m.b.H.
A-5027 Salzburg

Schweiz:
Waldmeier AG CH-4052 Basel

PRINTED IN JAPAN